

出國報告（出國類別：考察）

日本 2025 大阪世界博覽會、 文創街區與聚落考察報告

服務機關：文化部

姓名職稱：江司長清松、李專門委員良文、黃科長高駿及高助理編審郁茹

派赴國家/地區：日本/大阪

出國期間：114 年 6 月 23 日至 114 年 6 月 26 日

報告日期：114 年 8 月 23 日

摘要

文化部(下稱本部)為推動文化創意產業發展，以文創產業軸帶為概念，串聯區域產業，推動華山、臺中、花蓮、嘉義及臺南五大文化創意產業園區整建及營運計畫，提供文創產品演出、展示、交易及跨界媒合的平臺。同時，也鼓勵並輔導核心創作及獨立工作者進駐文化創意聚落，透過群聚提升原創能量，以整體產業聚落為概念，建立行銷、管理及資源整合平臺，促進文化創意聚落、文創園區發展。

隨著科技的進步，文化、科技與娛樂的結合已成為未來產業發展的趨勢，為了促進我國文化內容產業結合科技進行各項創新，提升產業價值，催生更多、更精彩、更貼近市場之原生文化內容智慧財產權（Intellectual Property，以下簡稱IP），建構完善藝文創作環境及支持體系，本部推動各項科技計畫，從科技藝術發展、博物館等文化場域之科技環境建構、文創產業導入科技應用等面向，逐步推動文化科技；另外，本部 2023 年提出「匯聚臺流文化黑潮-臺流文化內容躍昇計畫」，其中一面向為「以科技的文化應用推波臺流擴散」，要以科技賦能文化新內容，串聯虛實技術資源，以數位科技等技術支援文化領域專業團隊發展跨域虛實體驗內容，加速文化科技產業生態發展。透過文化科技的推動，持續善用數位科技促進文化參與，維護多元平權，及強化數位時代的原生文化生產，落實本國文化傳播權，形塑國家文化軟實力。

2025 大阪世界博覽會於 2025 年 4 月 13 日至 10 月 13 日在大阪灣的人工島夢洲舉行，是大阪繼 1970 年之後第 2 次承辦綜合型世界博覽會，主題為「設計閃耀生命光輝的未來社會」，並以聯合國永續發展目標（SDGs）為核心，延伸出 5 大方向（People、Planet、Prosperity、Peace、Partnership，5Ps），展現對環境永續的承諾。本屆世博除了主辦國日本之外，共有 159 個國家、7 個國際組織以及 12 個民間組織參與。而各展館為了展現各國之文化特色，採用許多現有之科技展示技術作為載體。

本次考察行程主要係了解目前世博各國展館之文化科技應用展示技術及大阪府內相關利用文化科技展示之展覽(如天空美術館、teamLab Botanical Garden)、大阪南船廠之文創聚落現況以及安藤忠雄設計的童書之森繪本館，希冀了解各國文化科技技術應用情形，作為本部文創園區營運參考，亦提供提升我國文化創意產業發展能量及效益之思考面向。

目次

摘要.....	i
目次.....	ii
壹、 考察目的及行程.....	1
貳、 參訪觀察及心得.....	2
一、 大阪農林會館.....	2
二、 2025 大阪世界博覽會.....	4
三、 絹谷幸二 天空美術館.....	39
四、 安藤忠雄青春展.....	40
五、 童書之森繪本館.....	41
六、 teamLab Botanical Garden.....	48
七、 藤田博物館.....	52
八、 日本工藝生活品牌 中川政七商店.....	53
參、 建議事項.....	55
一、 立即可行建議.....	55
二、 中長期建議.....	56

壹、考察目的及行程

本次考察行程為114年6月23日(星期一)至114年6月26日(星期四)，共四日，主要目的為參訪2025年大阪世界博覽會。繼1970年大阪世界博覽會後，日本再次舉辦世博，藉此彰顯科技與文化實力。本次博覽會場-夢洲原本是人工島，藉此進行基礎建設與觀光再生，帶動大阪與關西地區經濟。對國民凝聚 SDGs、數位社會，強化日本年輕世代的國際連結與未來展望。也就近觀察大阪地區文創街區與聚落動、數位展覽與閱讀紮根等公共事務的推動。

其他參訪景點包含大阪農林會館、絹谷幸二 天空美術館、安藤忠雄青春展、童書之森繪本館、teamLab Botanical Garden 等文創聚落、文化科技展覽據點，作為擘劃國內文化創意產業發展、文化科技應用及繪本故事館規劃之參考，相關行程安排如下表：

日期	行程
6月23日(一)	1. 由桃園機場出發抵達大阪關西機場 2. 參訪大阪農林會館 3. 參訪2025大阪世界博覽會
6月24日(二)	參訪2025大阪世界博覽會
6月25日(三)	1. 參訪絹谷幸二 天空美術館 2. 參訪 VS.安藤忠雄青春展 3. 參訪童書之森繪本館 4. 參訪長居植物園 teamLab Botanical Garden
6月26日(四)	1. 參訪藤田美術館 2. 參訪中川政七商店 3. 由大阪關西機場出發返回桃園機場

貳、參訪觀察及心得

一、大阪農林會館

大阪農林會館於1930年竣工，最初作為三菱商事大阪支店而建，設計者為藤村朗建築師，建築為地上5層、地下1層鋼筋混凝土結構，具有大面積玻璃窗與高天花板等特色，呈現當時日本近代主義建築的風格。戰後1949年農林水產省退職者組成公司買下此建築，命名為「大阪農林會館」，主要用途轉為辦公使用，包括食糧統制與資材調調室等政府機關進駐。一樓為石材貼面，上層則為磁磚貼面，整體樸實但具現代感。內裝細節如樓梯、木製扶手、電梯廳、信箱槽等仍保留當年設計意象，構成珍貴的建築遺產，2021年農林會館被正式指定為日本國家登錄有形文化財。

1972年開始轉型為出租型商業辦公類建築，曾經短暫作為超市、麻將館等，沒有顯現其建築價值。自1980~1990年代起大阪的年輕設計師、時尚與創意產業開始進駐南船場，利用低租金的舊大樓開設工作室或小店。至2000年代，隨著南船場地區潮流文化興起，進駐多家設計、時尚、藝術相關店家；由此再度受到注目，成為文化創意與小眾品牌的據點。

目前是以昭和初期的近代建築農林會館為載體，保留空間歷史痕跡，營造懷舊與創新並存的氛圍。吸引本地設計師與國際品牌同時進駐，形成多元文化生態，而且進駐的產業類別包括：咖啡廳、藝廊、服裝設計、雜貨與生活品牌等混合經營，在建物中形成獨特靜謐的文創聚落。



圖1：建物外觀



圖2：日本政府登錄有形文化財



圖3：進駐店鋪資訊



圖4：內部保留當時設計意象



圖5：「little Suzie Apartment Osaka」女裝店鋪陳設



圖6：「Lute」店鋪是創立15年髮型設計沙龍



圖7：編織手工藝工作室



圖8：提供結婚戒指手作工作室

二、2025大阪世界博覽會

1970年大阪世界博覽會，展示日本戰後經濟高度成長，是日本首次舉辦的世界博覽會，也是亞洲首次舉辦的世界博覽會，當時主題為「人類的進步與調和」，展示當時在太空探索(美國阿波羅計畫帶回的月球岩石)、資訊社會和核能等領域的科技成就，如視訊電話、單軌列車、區域網路(LAN)、夾娃娃機、免治馬桶、罐裝咖啡等，已為現今日常生活用品。

2025 大阪世界博覽會(Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan)主題為「為生命注入光彩的未來社會藍圖」(Designing Future Society for Our Lives)，強調科技、社會制度、文化交流，探索人類如何解決氣候變遷、促進健康福祉、城市與鄉村共存等全球性議題。並聚焦三子題：

1. Saving Lives (守護生命) → 醫療科技、永續環境
2. Empowering Lives (賦能生命) → 教育、平等、數位包容
3. Connecting Lives (連結生命) → 全球合作、科技串聯、人際交流

提供一個跨國合作的實驗平台：各國不只是展示，而是帶來「解決方案」，測試在未來社會可能落地的模式，以全球合作與共生社會的創建為目標。

全區展覽期間為期184天，自2025年4月13日至10月13日，來自超過150國與地區的參與，可以觀察各國展現科技實力，展示尖端技術，比如太空探索、人工智慧或醫療創新。使用科技幫助文化傳承與發揚，科技讓文化遺產與歷史資料被更完整保存，且以全新方式讓大眾容易體驗與參與，讓不熟悉這個文化的人也能身歷其境，主動參與其中。另一方面，文化如何展現影響力，展示其文化例如電影、音樂或藝術，如何影響世界，並啟發科技的創新。同時展示一個國家如何成功地解決社會問題，比如永續發展、教育或健康照護。



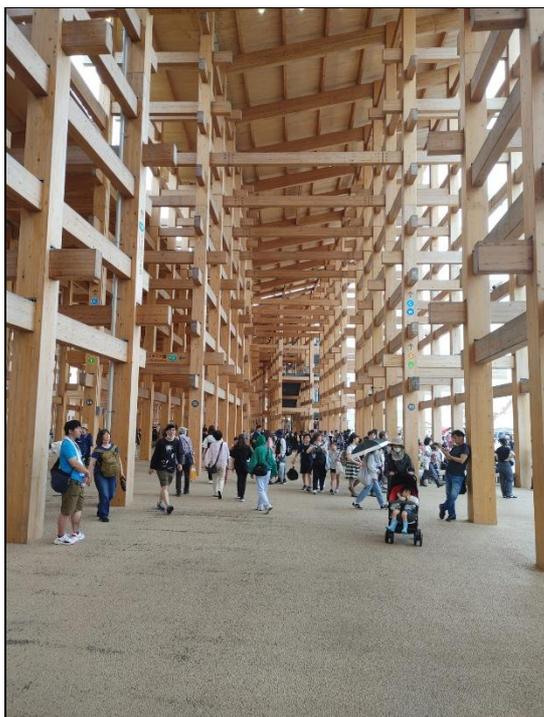


圖1：本屆世博最有名的構造物：大屋根



圖2：戶外大多數鋪面採用透水鋪面，但大雨後仍有積水情形

本次參訪世博會由第一天到大阪的晚間以及第二天全天，於參訪期間曾進入觀賞之內容如下：

(一)馬來西亞館

馬來西亞館是由日本知名建築師 隈研吾 (Kengo Kuma) 設計，採用「Interwoven (交織)」理念，設計靈感來自馬來傳統織錦 Songket，外牆由近 5,000 根日本竹子編織而成，象徵馬來西亞多元族群、宗教、社會文化之間的交匯與共生。建築外觀不像傳統的展館方正厚重，而更像是一塊正在飄動的織錦。

展館的主題是「Weaving a Future in Harmony」(編織和諧未來)，透過「自然、文化、科技」三條線索串聯。展館內有一個展區展示馬來西亞在綠色科技、生物經濟、環境管理 等方面的成果。透過多媒體牆及以互動投影與沉浸式影片的方式，呈現馬來西亞在利用雨林資源發展天然產品，以及如何推動智慧城市與可再生能源的努力

館內也展示了馬來西亞多元的服飾、工藝，還安排了傳統舞蹈與音樂演出。而且特別設有清真餐飲區，讓參觀者能品嚐椰漿飯、沙爹等馬來西亞在地美食的魅力及日常與儀式之美。



圖1：馬來西亞館外觀



圖2：傳統生活展區



圖3：內部展現竹編工藝



圖4：行動城市的未來藍圖

(二)菲律賓館

建築設計靈感來自菲律賓的傳統編織技藝，展館外牆使用超過

1,000 根藤條組構，以 212 塊來自菲律賓 18 個地區的手工編織面板，將傳統編織藝術放大為建築語彙。

以「自然、文化與社群：編織共創更美好的未來」(Nature, Culture & Community: Woven Together for a Better Future) 是為策展核心，融合傳統手工藝與新媒體互動科技，內部空間展出18個地區的原住民族編織纖維，輔以科技載體搭配工藝美學，更視覺化呈現菲律賓族群多元文化。並設有互動式裝置，如 AI 創作的風格投影，讓參觀者瞬間化作「花人」或「果人」等充滿創意的形象，展現科技結合文化的趣味性。

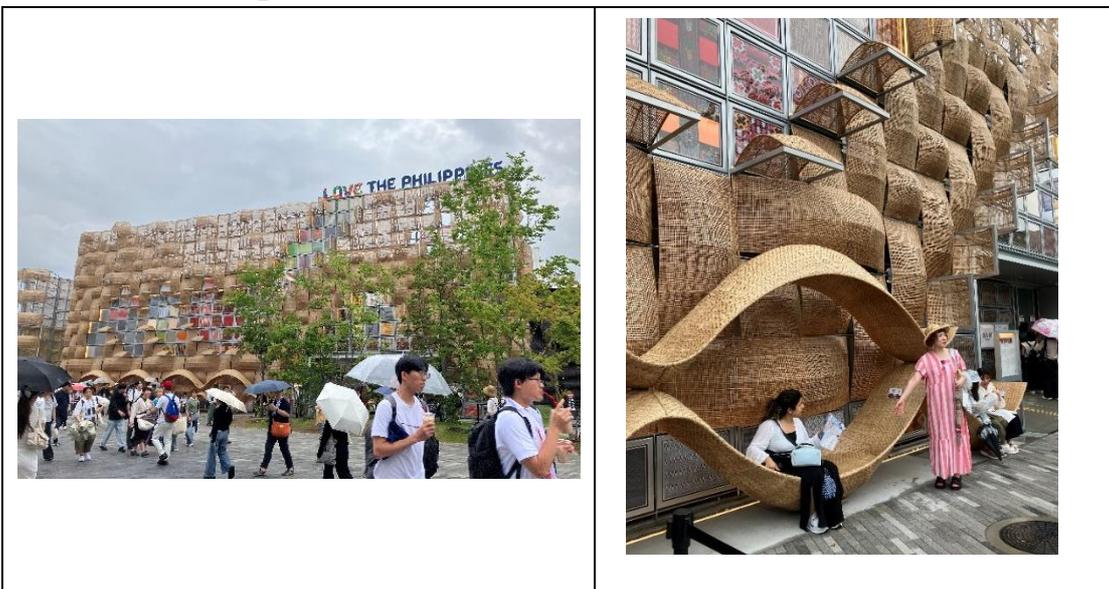


圖1：以菲律賓傳統編織技藝為建築語彙

圖2：藤條組構提供休憩體驗

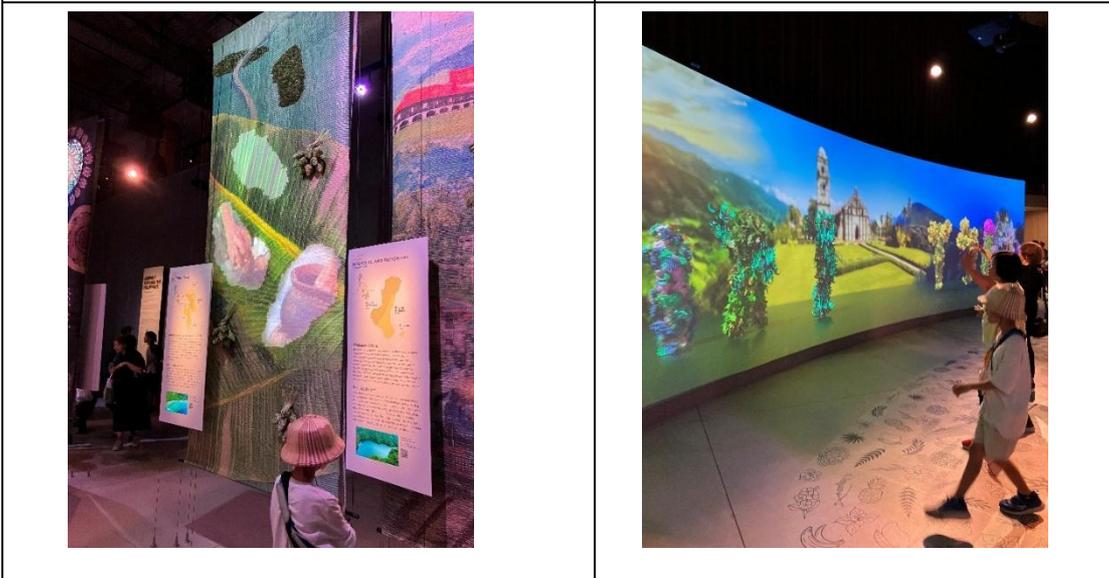


圖3：科技載體與工藝編織相互映稱

圖4：民眾與 AI 風格投影繽紛互動

(三)哥倫比亞 (Colombia Pavilion) 館

以「邁向生命循環的『美麗國度』」(A "beautiful country" moving towards the cycle of life) 為主題，靈感來自諾貝爾文學獎得主加布列·加西亞·馬奎斯(Gabriel García Márquez)的魔幻寫實主義小說《百年孤寂》(Cien años de soledad)。展館外觀由方向各異的半透明立方體組成，材質為多彩可控的聚碳酸酯面板，即便在白天與夜晚也會隨陽光與燈光變換形態，營造出動態光影效果，如堆疊的方形冰塊，象徵著書中少年第一次見到冰塊時那令人難忘的深刻印象，同時也呼應了哥倫比亞作為全球淡水資源第二豐富的國家，以「水」為起點，傳達生命循環與文化、自然多樣性的訊息。

透過藝術與文學的結合，提供了一個深入思考人與自然關係的機會，將帶領參觀者踏上一場身歷其境的旅程，黃色蝴蝶的引導，透過影像、聲音、觸覺和氣味等多重感官體驗，讓參觀者穿越哥倫比亞六個獨特的自然與文化區域，亞馬遜地區、安地斯山脈、加勒比海地區、太平洋地區、馬希索山塊(Macizo Colombiano)、奧里諾科地區(Orinoquía)，領略豐富多樣的自然風光與文化魅力。



圖1：哥倫比亞館外觀



圖2：哥倫比亞最著名小說：百年孤寂



(四)Tech World 館(臺灣館)

本國第一件在海外公共建設計畫工程案，規劃三年，設計團隊是由台灣的「張瑪龍陳玉霖聯合建築師事務所」(亦設計本部國家兒童館)與日本的「梓設計」(Azusa Sekkei)共同完成。館體設計靈感來自臺灣壯麗山脈，稱為「心之山」概念。採用環保金屬材質，在日照光映下呈現蜿蜒的山稜摺線結構，搭配特有蛇紋岩石，展現台灣特色。

以民間企業「玉山數位科技股份有限公司」(Tamayama Digital Tech Co., Ltd.) 名義參展，館名為 Tech World。以「Overview of the Taiwan Pavilion」為主題，在四層樓建築中打造「生命、自然、未來」3大劇場，以互動、沉浸、AI 應用為核心，規劃出 4 大亮點展區，引入各國人士認識臺灣這座多山的科技島嶼，領略這座島嶼豐富多元魅力。

Tech World 的策展，結合 BITO、叁式、當若等臺灣頂尖設計團隊，展現臺灣在科技、文化等創新能量。

入場時，每位觀眾都可以戴上一只「心動智慧手環」，手環將陪伴體驗三大展區後，根據個人專屬心動曲線，提出推薦最適合的觀光路線，將科技體驗延伸至觀光。

進入位於一樓生命劇場（Life Theatre），入眼簾由巨型圓柱投影高聳參天的是台灣杉，是東亞最高的樹種，也是被魯凱族稱為「撞到月亮的樹」，花株互動技術亮點為工研院研發、全球首創的趨人擺動專利，與動力機械領域新創公司穀米機工，合作設計製作560株顯示機械花株，搭配串接華碩560台 Chromebook，以單個或多個顯示器同步顯示畫面，形成一片「花海」。「花海」律動所需的機械手臂由台灣機械製造商上銀科技設計生產，呈現展演所需的高定位精度瞬間轉動及瞬間定位停止技術。結合多媒體平板與大型樹型平台共演，詮釋生命在特殊生態中的韌性與包容。

接續搭乘電梯上4樓，一出電梯後感受到溫度下降與空氣裡瀰漫山林芳香，彷彿進入海拔高度3000公尺的高山，進入自然劇場（Nature Theatre），由叁式設計，運用點雲建模，影片從玉山出發、一路向下穿越高山林相，接著透過星空倒映在嘉明湖中的意象，強調自然流入台灣日常生活等場景。使用11台高畫質4K 雷射投影機及弧形牆面投影，打造360度環形螢幕，搭配氣味設計與聲景系統，打造沉浸式體驗，引領觀眾與自然展開一場深度共鳴的對話。

沿著前往手扶電梯畸零空間展現臺灣特色之蘭花小徑，奈米噴印技術製作、綻放著世博 LOGO 的蝴蝶蘭，不會影響花期，更增添賞花樂趣。透明的 Micro LED 螢幕上，展示優等獎實體蘭花與虛擬台灣特有的珠光鳳蝶的虛實共演，讓參觀者體驗虛擬蝴蝶在實體蘭花上翩翩起舞。

下樓至3樓的空間，展現面板擬真 AI 學習「台展三少年」畫家林玉山、陳進、郭雪湖的作品畫風與技術融合現代景象，如郭雪湖知名畫作「南街殷賑」，將大稻埕街景融合台北101地景；陳澄波畫作融合嘉義美術館風景。不僅有繪畫作品，台灣前輩藝術家黃土水雕刻作品「甘露水」也透過面板擬真技術再現。

走入二樓空間，看見不同尺吋的晶圓原貌，展示台灣在半導體產業的領先地位，以及晶片科技對未來生活的影響。與未來劇場（Future Theatre），使用寬 13 公尺、高 2.4 公尺的超長型螢幕，導入生成式 AI 動畫，描繪未來世界中晶片所扮演的核心角色，3D 顯示技術呈現未來

科技與生活場景。

入場配戴的「心動智慧手環」，可偵測參觀者的實時身理反應（如心跳），再並於結束時透過 QR Code 提供個人化觀光遊程內容推薦。

現場的紀念品商店，販售在大阪梅田店鋪受歡迎的臺灣品牌神農生活選品，在日常物品如灑水器、小竹掃把，同時販售臺灣常民美食滷肉飯向世界介紹臺灣日常生活。

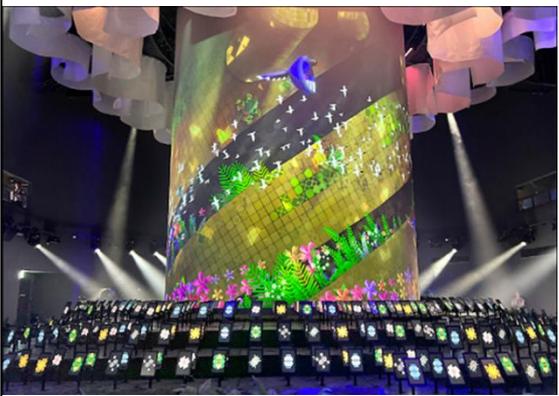
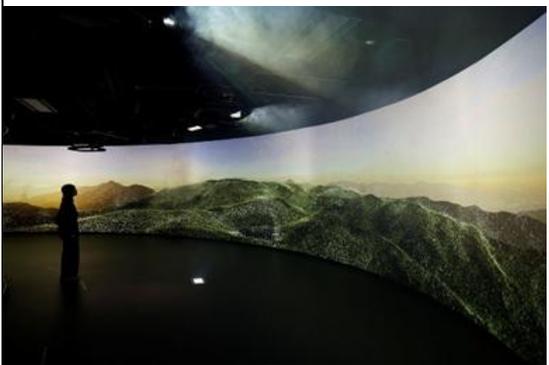
	
圖1： Tech World 館(臺灣館)外觀	圖2：生命劇場
	
圖3：生命劇場-花株互動技術	圖4：自然劇場
	

圖5：自然劇場-360度環形螢幕



圖6：奈米噴印蝴蝶蘭



圖7：超高解析度面板

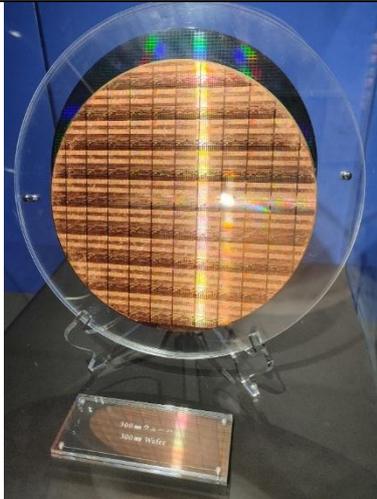


圖8：未來劇場



圖9：臺灣的驕傲-晶圓



圖10：心動智慧手環給予專屬遊程建議



圖11：臺灣館紀念品商店

圖12：臺灣館紀念品商店

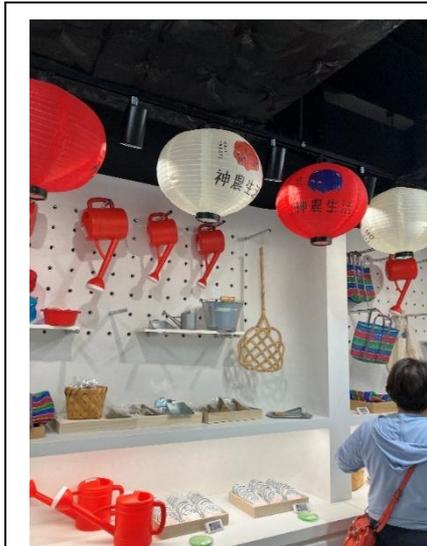


圖13：臺灣館紀念品商店



圖14：臺灣館特色小吃

(五)印尼館

展館的建築外觀酷似一艘雄偉的船隻，象徵著印尼這個世界上最大的群島國家的航海歷史，同時也代表著它向著「2045年躋身已開發國家行列」的夢想前進。

展館內部則提供了結合了傳統與科技的多重感官體驗，引導遊客從印尼的自然深處，一路探索到對未來國家的願景。一進館，遊客就會進入一個由真實植物打造的熱帶雨林微縮模型，感受熱帶雨林與自然之美，也強調自然保護的重要性。

館內設有專區，介紹印尼多達約1,300個民族所孕育出的多彩手工藝、飲食文化，以及新首都努山打拉地圖模型與科技投影，展現未來趨勢發展。紀念品商店以大型竹編作為空間意象，展售在地特色工藝織品與醫療新商品。



圖1：印尼館外觀



圖2：熱帶雨林展區



圖3：文化與創新展區



圖4：文化與創新展區



圖5：以大型竹編作為空間意象



圖6：展現竹編工藝美學



圖7：印尼館紀念品商店



圖8：印尼館紀念品商店

(六)新加坡館

展館主題以「共創未來，共享美好」(Paving Our Way to a Brighter

Future)。設計靈感來自於其自然景觀和城市綠化，融合了科技與永續發展的理念。

為將城市花園概念具象化，將展館外觀與內部整體呈現充滿綠意的生態系統與城市綠洲，亦傳達城市發展和自然保護並行融合，人與自然共存。以直徑達17公尺的 Dream Sphere（夢想球體）設計傳達自然、人及未來連結的概念：

展示新加坡在高度城市化的同時，如何透過垂直花園、屋頂農場等方式，將大自然融入都市生活。展館內部，透過互動裝置和藝術作品，引導你思考人與人之間的關係，以及社群如何共同創造一個更美好的未來。呈現新加坡如何利用科技來解決氣候變遷、資源有限等問題，這些都是為了與我們所處的地球建立永續的連結。

館內提供沉浸式互動展覽，邀請藝術家發揮創意，利用中間層裝置，參訪者可在觸碰螢幕許願、留言或創作，畫面將往球體頂層發送；頂層圓形穹蒼設置「Dream Forest」區域，將自然與文化的融合，以分層林植策略呈現新加坡與日本原生植物，象徵兩國間生態及外交的聯繫。





圖3：自然與城市展區



圖4：展場通道一隅



圖5：Dream Forest 互動展區



圖6：Dream Forest 互動展區



圖7：Dream Forest 互動展區(圓頂)



圖8：Dream Forest 互動展區(圓頂)可顯示遊客書寫之祈願文字

(七)葡萄牙館

葡萄牙館也是由日本知名建築師隈研吾 (Kengo Kuma) 設計，建築本體呈現了三層「動態性」「永續性」「文化性」意涵，採用回收漁網與懸吊繩索，隨風擺動形成如海浪般的律動效果，並呼應呼應葡萄牙的航海文化與捕魚傳統。

以「Ocean, The Blue Dialogue」(海洋，藍色對話) 為主題，透過建築設計、沉浸式展示與文化科技的應用，詮釋海洋在葡萄牙文明中的歷史角色，以及對當代永續發展的啟發。將建築設計、文化科技與敘事內容結合，展現葡萄牙作為海洋文明的重要性與對未來永續的承諾。展館分為「海洋文化與歷史」「永續海洋展區」兩大核心展區，在「海洋文化與歷史」展區，以「島嶼」為展示單元，重現 16 世紀大航海時代，並特別提及與日本「南蠻貿易」的歷史淵源。「永續海洋展區」則是透過沉浸式影像投影，展示海洋所面臨的挑戰：包括塑膠污染與廢棄物問題、氣候變遷對漁業與沿海社區的影響、永續能源與保育計畫的未來藍圖。葡萄牙館在展覽策略上幾乎完全依賴「沉浸式影音」、「互動式體驗」等文化科技技術，而非以傳統文物展示呈現。

	
圖1：建築設計展現葡國航海文化	圖2：方形圓弧螢幕展現沉浸式影音
	
圖3：夜間燈光設計	圖4：展示葡國特色花磚圖樣

(八)巴西館

巴西館的入口寫著：「我們存在的真意是什麼？」，館內充滿白色可充氣裝置物，並有生物低鳴、風聲、森林鼓動等各種聲音迎接入場者，天花板到地面，傳達著呼吸律動，天花板垂下彷彿植物的裝置打上各式顏色燈光，彷彿置身於一片倒置的森林。這些物體緩緩地擴張和收縮，如同呼吸般，營造出整個空間彷彿都充滿了生命。

展覽以與自然共存、環境與人類的關係為主題，呈現生命的多樣性、死亡與重生的故事，對應「新生—分歧—融合—毀滅—重生」的生命循環主題，不斷充氣、消落的人偶，形成獨特的視覺感受。



(九)阿拉伯聯合大公國（UAE）館

阿拉伯聯合大公國館以「Earth to Ether」為核心主題，呈現該國在永續發展、太空探索、健康科技與文化傳承上的努力。展館的建築設計以「環境永續」「文化傳承」「國際合作」為設計目標，用 90 根高 16 公尺的棕櫚柱作為建築物的特色，材料來自椰棗樹農業廢料，並結合阿拉伯聯合大公國傳統「areesh」棕櫚屋與日本木工技藝。這不僅展現環保材料再利用，也體現跨文化的設計合作。

阿拉伯聯合大公國館展覽了「太空計畫」「健康與醫療科技」「永續發展」。「太空計畫」部分運用了 全景投影、互動螢幕與模擬操作，讓參觀者能即時體驗任務過程。此部分反映阿拉伯聯合大公國以太空計畫作為國家現代化與科技實力的象徵。而在「健康與醫療科技」在精準醫療

與基因研究的應用。參觀者可透過互動系統輸入生活習慣，獲得模擬的「健康報告」。此設計將 AI、大數據與醫學研究結合，突顯該國在公共衛生與預防醫學的策略方向。「永續發展」部分則是強調阿拉伯聯合大公國後石油時代的轉型，包括：Masdar City 太陽能城市(示範低碳城市規劃)、紅樹林保護計畫(作為碳吸存與生態保育的方案)、水資源與廢棄物循環技術(包含海水淡化與再利用)，利用沉浸式環景與數位模擬，清楚呈現永續政策與科技應用的具體案例。

整體而言，阿拉伯聯合大公國館利用文化科技手段，呈現其在後石油時代的國家戰略，並回應世博「未來社會」的主題。





(十)法國館

法國館是以「愛的讚歌」為主題：愛自己、愛他人、愛自然。展覽內容注重卓越的品質和精湛的技藝，規劃各種沉浸式展覽、原創的大膽製作、以及各種創新的節目。而其中備受矚目的亮點，就是大量羅丹手部雕塑作品，以及法國代表性時尚品牌 Louis Vuitton、Dior 和 Celine 的展覽。

常設展名為「Pulsations」(脈動)，由 GSM Project 與藝術家 Justine Emard 共同創作，以聲、光、影、觸發機制與導引路徑，讓「人—自然—科技」的關係變成一種可被感知的律動。策展團隊把「脈動」設定成萬物的共同分母：人體的心跳、城市的交通流、植物的生長週期、資料中心的運算頻率……都被譯為可視或可聽的波形，像是把抽象的系統學與詩意的感知放進同一個節奏器裡。以「脈動」把關係可感化。當你靠近某些互動節點，感測器偵測到的動作會觸發聲影的細小變化，但並非馬上就有明顯反應的設定，而是需要留心、慢慢察覺環境正在因你而微調。這種「被世界回應」的設定，讓抽象的「愛」具象為身體與世界協奏的過程，也把科技從博眼球的魔術，調回成一種翻譯器：它負責把不可見的關聯（資料、氣流、步態、群聚）譯為可被身體讀到的信號。

法國館內有 LVMH 旗下品牌參與，以 Dior 的展區為例，大量白色 toile（立體剪裁用樣衣）被陳列成一面牆；燈光控制把每件樣衣的線條轉化為陰影的層次，最後生成一種新的美學。Louis Vuitton 的陳列同樣以旅行箱的模組與歷史圖譜為素材，透過聲影與結構節奏重新組曲，延伸了品牌的長年視覺風格。Dior、Louis Vuitton 等展間把工藝翻成光與影的參數，讓人能在短時間內讀懂蘊含幾十年的技術。

法國館借用了日本「紅線」的傳說，作為展顯科技策展的手法。相較於 team lab 利用相同素材的炫技展示方式，在法國館中並未採用以鏡面做為背景，而是在黑盒子的空間中，讓參觀者可以專注欣賞紅色光條所排列出如同立體圖案的展演方式。



圖1：法國館外觀



圖2：展場一景(聖母院建築裝飾)

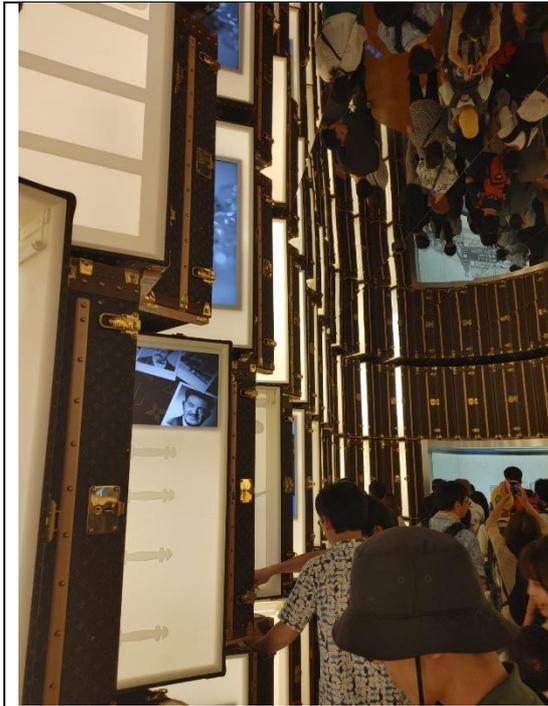


圖3： Louis Vuitton 展區



圖4： Dior 展區



圖5： Dior 展區



圖6：法國史上著名人物

(十一) 「Commons 展館」

「Commons 展館」是由多個國家與地區共同設展的展館群，館內劃分為

A 至 F 共六棟，能一次參觀約90個國家與地區的展館。雖然每個展館規模不大，但透過參觀各展示與參加各種互動體驗，依然能瞭解和感受各國的產業、技術與文化。

展館內提供集章樂趣，各國攤位準備了專屬印章 (stamp rally)，非常適合喜愛收集紀念章的參觀者。同時展館提供**多元文化一站式體驗**：集合許多較少曝光的國家與組織，適合快速瀏覽探索，特別是當人氣展館排隊過長時，可以優先選擇 Commons 系列館參觀。六棟展館之參展館國家名單如下表。

Commons A	北馬其頓／盧安達／模里西斯／馬拉威／玻利維亞／蒲隆地／巴貝多／帛琉／巴布亞紐幾內亞／萬那杜／東加／千里達及托巴哥／索羅門群島／聖露西亞／聖克里斯多福及尼維斯／塞席爾／斯里蘭卡／蘇利南／薩摩亞／葛摩／科索沃／肯亞／格林納達／吉爾吉斯／幾內亞比索／迦納／史瓦帝尼／烏干達／葉門
Commons B	東帝汶／中非共和國／賴索托／茅利塔尼亞／密克羅尼西亞聯邦／貝南／斐濟／巴拉圭／海地／諾魯／多明尼加共和國／吐瓦魯／查德／坦尚尼亞／索馬利亞／聖文森及格瑞那丁／辛巴威／牙買加／吉布地／獅子山／尚比亞／象牙海岸／甘比亞／蓋亞那／維德角／衣索比亞
Commons C	蒙特內哥羅／巴拿馬／斯洛維尼亞／斯洛伐克／聖馬利諾／克羅埃西亞／瓜地馬拉／加彭／烏拉圭／烏克蘭／以色列
Commons D	南蘇丹／赤道幾內亞／賴比瑞亞／寮國／蒙古／摩爾多瓦／馬利／馬達加斯加／馬紹爾群島／宏都拉斯／貝里斯／布吉納法索／不丹／巴勒斯坦／巴基斯坦／奈及利亞／多哥／塔吉克／蘇丹／聖多美普林西比／剛果民主共和國／古巴／幾內亞／喀麥隆／安地卡及巴布達
Commons E	原本規劃讓數個國家進駐 E 館設展，惟在開幕前出參展國家數

	量不穩定、配置調整頻繁，最終各國分配至其他館舍，E 館因此閒置。
Commons F	汶萊／哈薩克／亞美尼亞



Commons A 至 Commons F 散佈於世博展場周圍，位置可參考左圖。

本次參訪 Commons A 館，計有29個國家館，國家分布亞洲、中東、非洲、歐洲、中南美洲及大洋洲，和多個國際組織的展位，例如：東南亞國家聯盟（ASEAN）、聯合國（UN）、國際熱核融合實驗反應堆組織（ITER）、國際科學技術中心（ISTC）、國際太陽能聯盟（ISA）以及國際紅十字與紅新月運動。

	
<p>圖1：Commons A 館外觀將參展國的國旗圖樣羅列裝飾。</p>	<p>圖2：展覽視覺系統展示版呈現國名、國家所在位置與提供在地作品。</p>

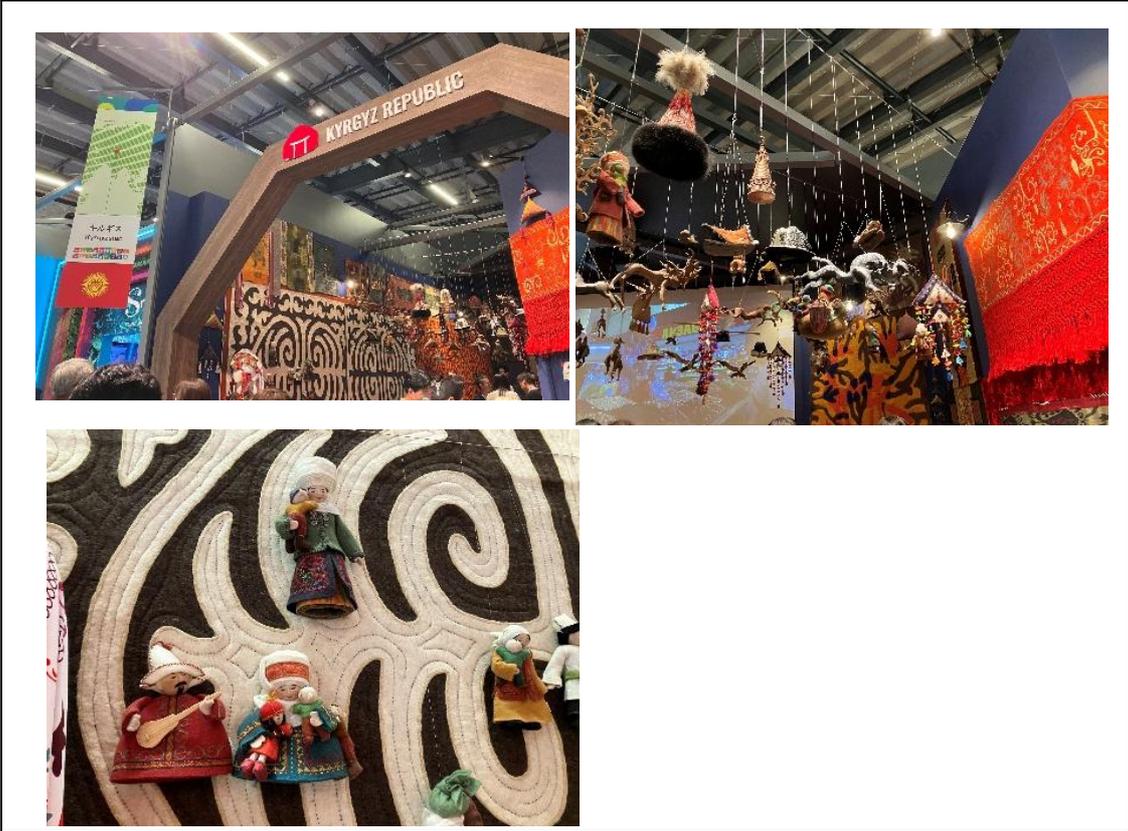


圖3-5：位於中亞的吉爾吉斯共和國，國家圖紋極具特色。

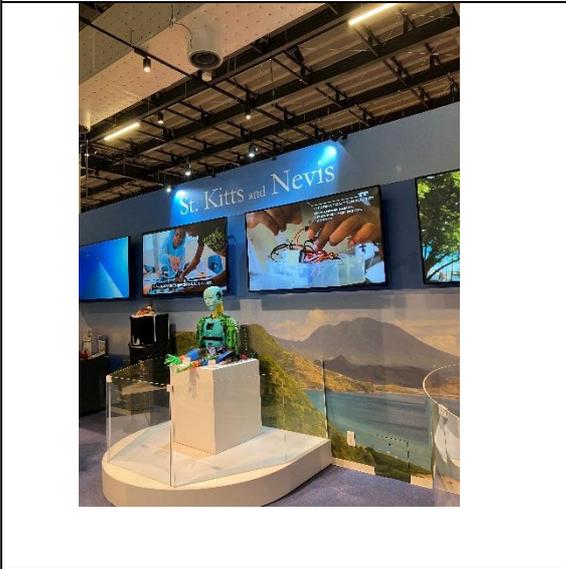


圖6：英屬地聖克里斯多福及尼維斯，約4.8萬人口數的國家展現科技技術。

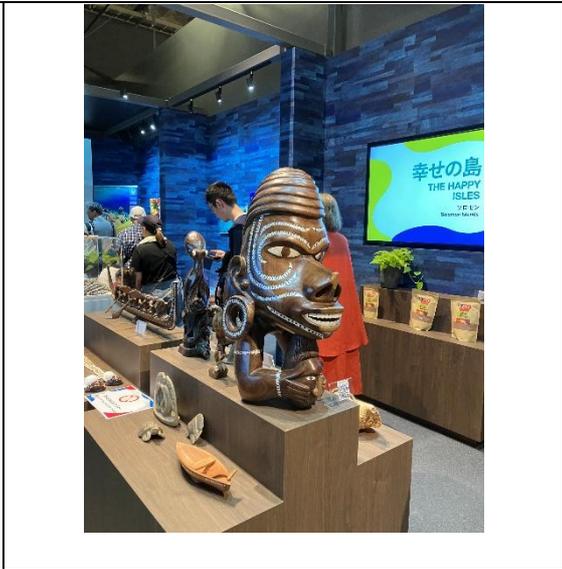


圖7：索羅門群島是快樂島嶼，木雕作品展現樂天知足活力。



圖8：位於非洲的盧安達，展示特色工藝品。



圖9：聖露西亞以該國短跑女將形像的雕塑作品，以線條展示力與美

參訪 Commons D 館，計約 25 個來自亞洲、中近東、非洲、中南美洲、大洋洲的國家與地區的展區，聚焦不常於旅行中接觸的地區，展示當地文化、工藝、食物與民俗等，各國展區提供文化互動體驗，包括音樂、特色工藝、手工物品，如巴基斯坦展區的岩鹽展示、蒙古展區歷史文物及相關文獻文字，內容非常豐富，就像穿梭在不同國家的文化小路中。各展區展示多個國家的生活風貌、宗教信仰和手工藝品，每一件展品背後都有故事，讓人看得目不轉睛。特別喜歡他們用空間設計營造出的共生氛圍，不只是展示文化，也感受到各國家如何在多元中共處。思考世界多樣性與連結感，充滿探索趣味。



圖1：Commons D 館



圖2：馬達加斯加展區



圖3：巴基斯坦展區的岩鹽展示



圖4：蒙古展出貴族服飾與盔甲複製品



圖5：蒙古展區的文書文字



圖6：赤道幾內亞展區



圖7：塔吉特以「水促進永續發展」，展出其冰川資源與傳統服飾。



圖8：安提瓜和巴布達是加勒比海的一個島國，以「天堂般的一隅」為題，展現其魅力。

(十二)秘魯館

以「無限的可能性 (Infinite Possibilities)」為主題，融合了秘魯豐富的自然風光、歷史文明、文化特色與創新理念，整體以類漫畫 IP 設計國家形

像，將神話傳說裡的角色化為可愛造型，並製作成日本動畫風格短片，並輔以繽紛色彩，將秘魯的文化、歷史、創新與自然魅力傳達給參觀者。

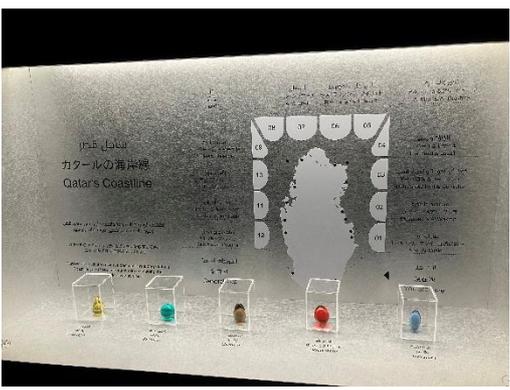
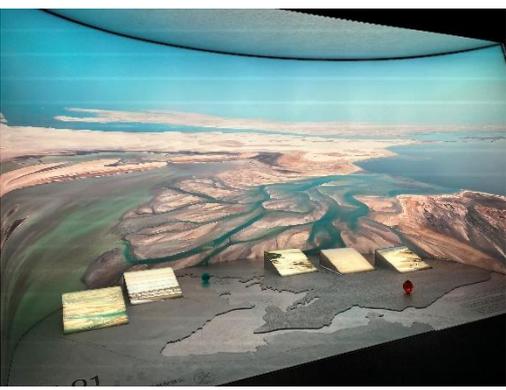
	
<p>圖1：以漫畫可愛手法描繪人民形像。</p>	<p>圖2：神話角色卡通可愛化。</p>
	
<p>圖3：以繽紛色彩且簡單明瞭成列方式展現民族活力。</p>	<p>圖4：傳統王族服飾的莊嚴堂皇。</p>

(十三)卡達館

展館主題「From the Coastline, We Progress (從海岸線，我們進步)」，藉此展現卡達深受海洋文化影響的悠久歷史與當代進展。建築設計由隈研吾建築都市設計事務所 (Kengo Kuma & Associates) 聯合卡達博物館策劃，建築外觀靈感來自卡達傳統帆船結構，搭配日本的木工榫接技術，融合傳統工藝與現代創新，象徵兩國在海洋與工藝層面的交織。

展覽內容聚焦卡達563公里海岸線如何形塑文化、產業與生態環境，同時展示卡達在「2030 國家願景」與「2024-30第三國家發展戰略」下的創新與

經濟多元化進展，強調其在環境保護、海水淡化、永續技術與戰略投資等方面的國際角色。

	
<p>圖1：由日本建築師隈研吾設計外觀</p>	<p>圖2：融合卡達傳統帆船結構與木工榫接技術</p>
	
<p>圖3：以彩色球珠說明海岸線推動產業</p>	<p>圖4：環境保護、海水淡化兼具國際戰略</p>

(十四)智利館

由智利建築事務所 Constructo 設計，特色在於融合現代工業設計與傳統 Mapuche 編織工藝，是一座具備「遊牧性 (nomadic)」特色的展館，能方便地在智利與日本之間拆裝搬遷，展現靈活與永續。採用交叉層壓木材 (CLT) 進行結構施工，展現工業化建築技術，搭配呼應內部掛毯的外部鋼板剪影設計，透過光影效果再現編織意象，融合工藝與現代素材。

核心展示是一幅名為 **Makün** (意為「大地的披肩」)，約 242 平方公尺的幾何圖紋手織掛毯，由 200 位 Mapuche 原住民織女以傳統技法親手織成，完成後以船運送至日本，象徵文化連結和工藝傳承；內部設計涵蓋多媒體裝

置與文化介紹，彰顯智利在永續社會建設方面的努力與文化傳承。



(十五) 歐盟館

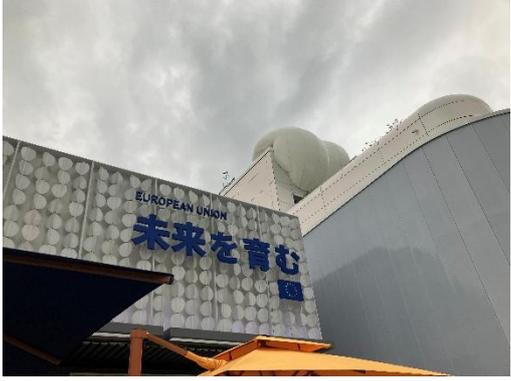
展館以「Nurturing Tomorrow」(孕育未來)為主體，並凸顯歐盟與日本在促進和平、民主、氣候行動、數位轉型與糧食安全等多面向合作的願景。

建築物外觀融合日本文化元素：使用可旋轉的竹製花瓣模組，隨風輕晃，不僅美觀，還會隨活動主題變換色彩與圖案。內部打造如森林般的環境：設有四個互通展區，採用苔蘚、植栽、自然香氛與環境光，並提供導盲語音導覽與觸覺導覽圖，兼具包容與便利。互動設施與體驗亮點摘要如下：

(1) 機器人靜心庭 (Zen Robot Installation)：由機械手臂以枯山水庭園走線條靜心，學習東方庭院禪意，並用歐盟 24 種官方語言迎接訪客，結合科技與文化趣味。

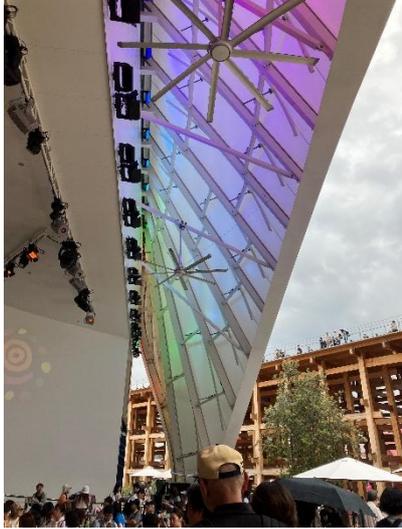
(2) 會說話的植物 (Talking Plants)：觸碰數位植物，互動虛擬植株，植株會向參觀者介紹歐盟在永續農業、食品安全與綠色聯盟方面的努力

(3) 數位摺紙鳥 (Digital Origami Birds)：透過觸控板互動教參觀者如何摺紙鳥造型，體驗創新互動與理念。

	
<p>圖1：建築物外觀融合日本文化元素</p>	<p>圖2：數位摺紙鳥展示與互動</p>
	
<p>圖3：機械手臂進行枯山水走線靜心</p>	<p>圖4：互動虛擬植株</p>

(十六)澳大利亞館

以「Chasing the Sun (追逐陽光)」為展館主題，象徵澳大利亞活力、多元與創意，並呼應世博口號“Designing Future Society for our Lives”。建築外觀靈感來自尤加利堅果的綻放，採用柔性張拉膜材，下方結構使用自東京奧運的鋼構回收，連結資源永續精神。內部展覽設計為一條「灌木漫步 (bushwalk)」，模擬穿梭原鄉叢林的經驗，融合影像、聲音、香氣等多感官元素，使參觀者體驗不同載體給予沉浸在自然感。

	
<p>圖1：澳大利亞活館建築外觀</p>	<p>圖2：仿自然的沉浸</p>
	
<p>圖3：透過視覺，讓大小不一螢幕帶給遊客沉浸感</p>	<p>圖4：張拉膜材與東奧回收鋼構的結合</p>

(十七)沙烏地阿拉伯館

展館建築外觀取材自沙烏地傳統村莊的有機空間形態，透過 計算流體動力學（CFD）模擬，引導夏季西方涼風流通，並於春秋季由植栽庭院阻擋北方寒風，採用低碳材料、輕質石材、模組化結構，並融合屋頂太陽能、節能照明、雨水再利用等永續技術，獲得日本最高等級的 CASBEE S 評價，也是首座獲得 WELL 健康安全認證（HSR）的臨時建築，不僅實現運作碳中和（net-zero operational carbon），展現建築美學與環境考量相結合的特色。

展館內部如沙烏地「小村莊」般的迷宮街道，呈現建築中的小庭院（courtyard），在這種輕鬆氛圍的角落空間，則有演唱活動表演，充分運用建

築空間特色，讓遊客等待時有小驚喜。另外，透過動線串連，隨處可進入不同的沉浸空間，融合視覺、多媒體與聲音裝置展覽涵蓋七大主題展間，包括「城市演進 (The Evolving Cities)」、「永續海洋 (Sustainable Seas)」、「無限人類潛能 (Unlimited Human Potential)」、「創新頂峰 (The Pinnacle of Innovation)」等，展示其在 Vision 2030 下的雄心與轉型。(註: Vision 2030是沙烏地阿拉伯政府在2016年公布的經濟計畫，為其確立三大願景目標：成為伊斯蘭世界心臟、全球性投資強國、亞歐非樞紐。)

永續海洋主題，以弧形螢幕介紹其復育珊瑚礁的努力與目標，並介紹該國研究中心科學家，研究製造出一種可持續供應來源、具無毒且耐用的3D 列印墨水技術，運用於3D 列印的珊瑚與珊瑚礁復育行動方案。

	
<p>圖1：建築外觀取材自沙烏地傳統村莊</p>	<p>圖2：如進入小村莊排隊動線</p>
	
<p>圖3：展示沙國的文化藝術豐富性</p>	<p>圖4：展示沙國的科技技術研發力</p>

	
<p>圖5：弧形螢幕介紹珊瑚礁復育</p>	<p>圖6：沙國研發3D 列印墨水技術運用於珊瑚礁的復育。</p>

(十八)中國館

建築外觀設計靈感自中國古代的竹簡長卷，融合竹材與中國書法元素，呈現文化傳承與綠色發展願景。主題為「人與自然生命共同體 — 未來綠色發展的社會」，強調人類尊重自然、與自然和諧共生的重要理念。

展覽內部大量採用科技互動載體，提供參觀者多元文化體驗，入館展示融合中國二十四節氣的多媒體裝置，與《耕織圖》農業圖像的數位展現。接續是中國文物的科技展示，參觀者以觸控方式瀏覽文物的全貌，以互動方式更貼近文物；以大型螢幕解說古代生態智慧，與都江堰灌溉系統的水利工程與展出中國嫦娥五號與六號月球探測器採集的月壤樣本，強調該國的探索精神與未來願景。

	
<p>圖1：外觀如中國古代的竹簡長卷</p>	<p>圖2：圓形尺寸的科技投影</p>

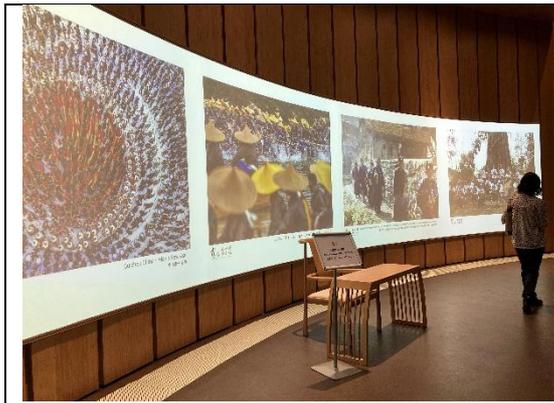


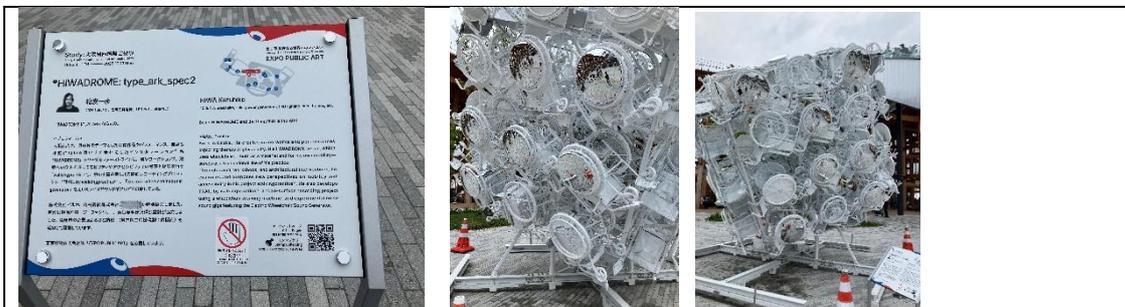
圖3：長弧形的科技投影



圖4：中國24小時的影片

(十九)大阪世博展覽場的公共設施與相關服務

本屆大阪世界博覽會最有名的構造物「大屋根」為核心，相關公共設施如手扶梯、休憩區、公共廁所都沿著大屋根設置，並利用構造物內部通道設置接駁車搭車點、紀念品商鋪、指標物、垃圾分類區等，提供飲用水與休憩服務。並利用周邊設置公共藝術品，如手扶梯旁的公共藝術「HIWADROME: type_ark_spec2」，由大阪藝術家冰川和彥，以輪椅、太陽能板、Led 照明及鋼架組成作品，以輪椅編織機進行道路錄音，並提出可移動與可及性的視角。



公共休憩區



圖1：餐廳區域周圍的休憩座位區



圖2：大屋檐下方的休憩區

搭乘手扶梯前往大屋檐上方通道，提供參訪者散步環遊全區，且以不同視角欣賞全區。



圖3：如遇雨天暫停服務



圖4：不同視角環遊全區

E Mover 巴士 (單次搭乘400日圓，一日無限制1000日圓)



圖1：夜間搭乘可體驗大屋檐燈光設計之美



圖2：E Mover 巴士遊園動線

紀念品商店 (散布在大屋根內部通道，各店鋪販售紀念品不盡相同)



圖1：就近隨時補貨



圖2：吉祥物脈脈識別店鋪專賣

飲用水服務 (前方機台提供水瓶殺菌清洗服務，後方為飲水機)



圖1：機台可自動清洗水瓶



圖2：使用飲水機隊伍大排長龍

垃圾分類



圖1：垃圾分類區域圖示清楚

掃街機器人



圖2：科技應用於環境清理

識別指標系統應用



圖1：應用設計於排隊紅龍



圖2：應用於電梯側



圖3：隨時可見吉祥物應用於全區水溝蓋

公共廁所區域規劃



圖1：公共廁所整潔簡單



圖2：內部設置一應俱全

大型展會活動面臨到群眾生理需求解決與環境整潔之必要性，主辦單位規劃上採簡單呈現方式，無固定洗手台，水龍台位於廁間另一側，方便群眾洗手且流水隨地面流入地下，環保永續。廁所內部提供免治馬桶(為1970大阪世博的重要發明物)服務及相關設置一應俱全，使用方便。

三、絹谷幸二 天空美術館

絹谷幸二 天空美術館位於梅田 Umeda Sky Building 27樓，是一座融合藝術與科技的體驗型美術館。由日本畫家絹谷幸二創立，呈現其獨特的藝術世界。美術館裡分成藍色和紅色二個展示空間，絹谷幸二曾在義大利威尼斯藝術學院學習，以水都給人藍色的代表印象，所以藍色展示區裡都是偏向西方主題的畫作；而相對的紅色展示區中，則是以發想自東方宮殿及神話帶給人紅色的印象，所以紅色展示區裡頭擺放的都是帶有東洋文化的作品。然而不論是西方或東方主題的作品，絕大多數的作品都在傳達世界和平及反戰的概念。

本次參訪主要是要體驗絹谷幸二教授的「祝・飛龍不二法門」轉換為3D映像的作品，這個作品採取的是利用較早期的紅藍色玻璃紙3D眼鏡，搭配直徑約9米、120度左右之大型圓形螢幕，雖然這種3D視覺技術已是早期的技術，但由於作品內容的用色相當大膽，搭配動人的音樂，讓觀眾彷彿像是進入了絹谷幸二教授作品中的神話世界裡頭，十分具有沉浸感。





四、安藤忠雄青春展

位於梅田地區 GRAND GREEN OSAKA 的綠帶區域，於2024年9月6日啟用，由兩座方塊型建築體組成的「VS.」，為新興藝文展館，係由安藤忠雄建築師設計，內部規劃三個不同規模展間，並設有複合式空間「V Space」（包含咖啡廳與酒吧），以及可供音樂演出、藝術活動等舉辦的場地。以促進不同世代、不同藝術家在此互相激盪與交流碰撞為場域宗旨。

VS.的主要展間包括：A、B、C 等3間，Studio A 為面積280平方公尺、正方形、挑高15公尺之空間，在內觀看投影畫面具有沉浸，此次安藤忠雄建築特展-青春展運用 Studio A 空間播映其建築作品，由於空間挑高，觀看時十分震撼。Studio B 為面積260平方公尺、挑高4.5公尺之空間，安藤忠雄展運用此空間重現水之教堂，利用三面投影及地板水池，塑造實景感，影片以呈現春夏秋冬四季不同的教堂面貌。Studio C 則為200平方公尺、挑高3公尺空間，安藤忠雄展運用此空間展示其各時期之建築模型。

展覽自其超過300件作品中選擇60件作品進行展覽，一入展間，說明展覽精神：「無論發生什麼，無論失去什麼，我們現在需要的是堅韌不拔的精神——一種擁抱永恆青春的精神。」以此精神貫穿全場展覽，建築作品呈現方式，有兩大類型，一種類型按時間序，展出建築作品模型、文件輸出或手稿，輔以小型錄像。另一種為兩部錄像作品沉浸式方式呈現，一部原尺寸重現《水之教堂》，讓參觀者如置身教堂內，觀看一年四季景色，另一部則為建築師及周圍友人的訪談錄，讓參觀者更貼近安藤忠雄。



五、童書之森繪本館

「童書之森」系列是由日本建築大師安藤忠雄(Tadao Ando)設計，以「書籍是心靈營養」理念捐贈給大阪的禮物，希望為孩子打造一個充滿想像的閱讀之地。以孩子為中心打造的特色圖書館，融合建築美學的閱讀空間：

1、建築設計：清水模與柔美曲線共構童趣空間

建築以白灰色清水混凝土為主，外觀為圓弧流線型，與河岸公園的自然氛圍相得益彰。

2、空間結構：身處「書的森林」中

- (1)全樓層的書牆：三層樓的室內，牆壁從地板延伸到天花板，堆滿向外展示的書籍，彷彿走入濃密書林。
- (2)立體迷宮與多樣角落：中央設有像樹根般的大階梯，以及穿插的走道和橋梁，形成探索感十足的迷宮，還有暗色圓筒吹拔空

間與圓頂採光，為閱讀增添戲劇性與趣味。

(3) 多樣親子地點：孩子可以坐在地板閱讀、躲身於小角落，或帶書到中之島公園的水岸和綠地享受戶外閱讀樂趣。

3、課題分區：開放式選書激發好奇心

(1)12 個主題分類：非按傳統的年齡層或圖書館系統分類，而是用貼近孩子興趣的故事感主題來引導選書。分類如下：

- A. 自然とあそぶ（與自然玩）
- B. 動物が好きな人へ（喜歡動物的人）
- C. 宇宙のこと（關於宇宙）
- D. たべる（吃）
- E. きれいなもの（漂亮的東西）
- F. 日本のこと（關於日本）
- G. 世界のこと（關於世界）
- H. つくる（創作、手作）
- I. たんけんする（探險）
- J. みらいをかんがえる（思考未來）
- K. こわいけれど、おもしろい（有點可怕但很有趣）
- L. 人のこと（關於人）

這樣的設計讓孩子是從好奇心出發選書，而不是被「幾歲該讀什麼書」的規則限制。

(2)陳列方式與互動裝置：書本封面朝外擺放吸引目光，並有「文字雕刻」或動態文字影片等視覺創意元素，讓孩子遊走在文字與空間，引發閱讀興趣。

(3)立體書或大本童書之陳列方式：方便兒童取得閱讀。

4. 安全與親子友善設施

(1)兒童可及高度配置：上層書架中的書，地上也有備份，讓小朋友也能輕易拿取；上層書本還用鋼絲固定，保證安全不易掉落。

(2)完善親子設施：館內備有授乳室、更換台、嬰兒椅、多功能廁所、兒童專用廁所，並友善導盲犬等陪同入場，對家庭與需求

者十分友善。

5. 藝術與教育意涵

(1)動態文字映像：圓筒光井空間不時播放由書籍語句與圖像組成的映像作品，邀請孩子走進故事世界。

(2)配合大阪世界博覽會的書櫃專區：參與所處世界與環境

(3)選書不限於兒童，中學生選書

大阪「童書之森・中之島」是一座融合建築美學、空間趣味、開放選書、親子友善與藝術啟發的文化場所。它不只是圖書館，更是讓孩子以自身興趣與步調，在自由想像中與書籍相遇的「閱讀樂園」。

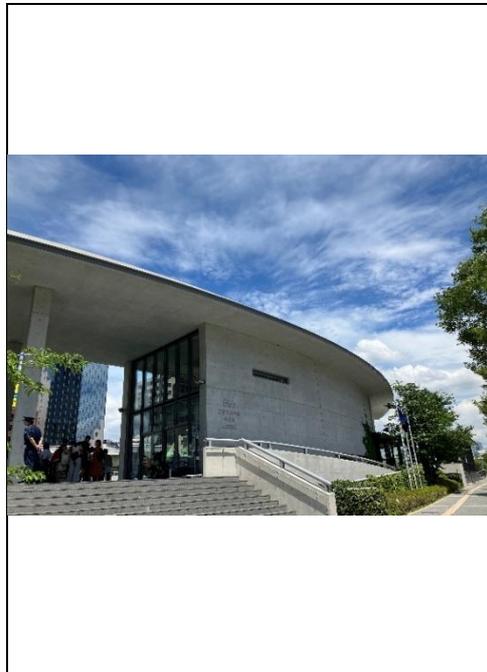


圖1：童書之森繪本館外觀



圖2：童書之森繪本館入口



圖3：內部空間設計



圖4：內部空間設計



圖5：內部空間設計



圖6：主題分類



圖7：書籍陳列方式



圖8：書籍陳列方式



圖9：舒適明亮的閱讀區域



圖10：文字雕刻



圖11：立體書陳列方式

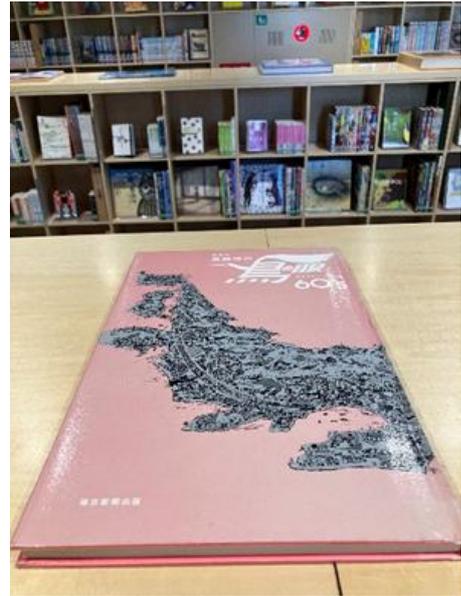


圖12：大本童書之陳列方式



圖13：上層書採鋼絲防護



圖14：下層書架拜設上層展示書



圖15：親子廁所



圖16：親子廁所

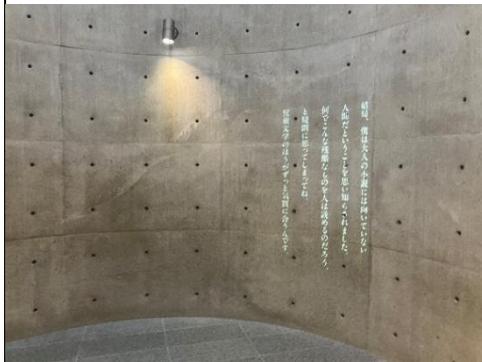


圖17：動態投影展場



圖18：世博圖書專區



圖19：服務人員服裝



圖20：商品販售區

六、teamLab Botanical Garden

佔地擁有 24 萬平方公尺的長居植物園，到夜間戶外化身為跨領域科技藝術特設展teamLab Botanical Garden Osaka，提供大型戶外沉浸式體驗光影與植物互動體驗。

晚上7時30分入場之展覽，提供約2小時的參觀時間。teamLab透過光影、聲音、植栽、水景、生態與人體互動打造出沉浸式體驗，每場展覽都因季節、天氣、人群而展現獨特風貌。

代表展區與互動作品。

- 1、ツバキ園的小宇宙 (Camellia Garden)：使用多色光與音色，當人觸碰或風動時，色彩音效隨之傳播。
- 2、風中鳥雕塑群：模擬鳥的飛行軌跡與環境煙波互動，在池畔展出動人光之軌跡。
- 3、自主呼應的生命之森 (Eucalyptus Zone)：以柔軟的光球群 (Ovoid)，可推倒再復位，並產生音效與色彩變化。
- 4、二次林中的火焰與肖像：透過App與光效互動，甚至能分享「火焰」給他人；作品如《Walk, Walk, Walk》會根據當下觀看者生成專屬畫面。
- 5、光色的草原 (Capillaris)、浮燈等：人靠近時光線與音效會增強，形成連鎖反應。

一個以自然為畫布、以光影聲音為筆刷的戶外數位藝術空間。它融合了環境、生態、時間與人的存在，創造出「自然成為藝術」的奇幻夜晚。

離開戶外展區後會走入自然博物館離場，館方巧妙地利用散場的途徑，館中展出利用環保材質「永續時尚」的時尚服飾展。

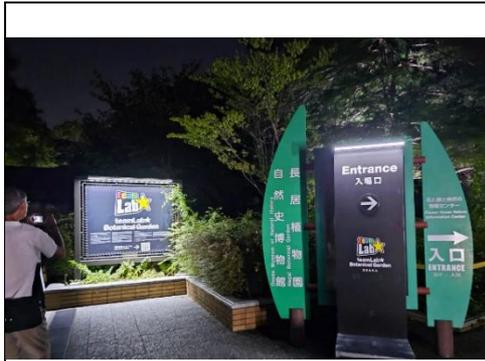


圖1：長居植物園入口



圖2：入園排隊情形



圖3：ツバキ園的小宇宙



圖4：ツバキ園的小宇宙



圖5：風中鳥雕塑



圖6：風中鳥雕塑

	
<p>圖7：生命之森</p>	<p>圖8：生命之森</p>
	
<p>圖9：二次林中的火焰與肖像</p>	<p>圖10：光色的草原</p>
	
<p>圖11：浮燈</p>	<p>圖12：環保時尚服飾展</p>



圖13：環保時尚服飾展



圖14：環保時尚服飾展

七、藤田美術館

成立於 1954 年，由明治時期企業家藤田傳三郎及其子藤田平太郎、藤田德次郎所收藏的約2,000件東洋藝術品組成，涵蓋書畫、佛教藝術、青銅器、漆器、織品與茶道具等。館藏珍品包括 9 件國寶與約 52-53 件重要文化財，是日本私立美術館中的翹楚。

藏品中包含如《紫式部日記繪卷》(Murasaki Shikibu Diary Emaki，國寶)，以及茶道名品如長次郎與野々村仁清作茶碗、銘碗等，藝術涵蓋範圍極廣。2017年曾將 27 件藏品於佳士得拍賣，總成交額高達約 2.69 億美元，助力資助館內改建。

初期利用藤田家舊藏庫房作為展覽空間，並於 2017 年暫停營運進行整修，於 2022 年 4 月重新開館。重新設計後的建築保存原本倉庫(展示室)風格，又融入現代設計意象。例如入口的「土間」式大廳(doma)，與保留的藏門窗以及白色漆喰與土壁，散發現代與傳統的優雅對話。館外景觀與原本的舊藤田邸庭園(網島公園)形成無縫連結，並新增由京都中村清草園規劃的現代庭園，帶來清新、靜謐的漫步空間

館內設有「あみじま茶屋(Amijima Chaya)」，提供手作烤糰子與茶飲，成為訪客流連的休憩點。

	
圖1：藤田美術館外觀	圖2：館內販售あみじま茶屋
	
圖3：茶屋販售之抹茶及小丸子	圖4：館內複刻時雨亭，可在此休憩

八、日本工藝生活品牌 中川政七商店

中川政七商店（Nakagawa Masashichi Shoten）是一家有三百多年歷史的日本老牌生活雜貨品牌，發源於奈良，最早是做「麻織品」的手工店，後來發展成融合傳統工藝與現代設計的生活風格品牌。它的特色主要有：

1、起源與工藝背景

- (1)創立於 1716 年，以奈良的「麻織物」技術起家。
- (2)擅長運用日本各地的傳統手工藝技術（織布、陶瓷、木工等），並與現代生活需求結合。
- (3)強調「用得久、看得久、愛得久」的設計理念。

2、設計風格

- (1) 簡約樸實、留白感強，色調多為米色、灰色、深藍等低彩度顏色。
- (2) 造型不花俏，但細節處非常講究（縫線、布料手感、器物比例）。
- (3)喜歡將傳統圖案用現代方式重新詮釋，例如日本紋樣、手繪插畫風。

3、商品範圍

- (1)生活雜貨：布巾、圍裙、包袋、手帕、桌布等。
- (2)器物餐具：陶瓷碗盤、漆器、竹木餐具。
- (3)服飾小物：襪子、圍巾、居家服。
- (4)禮品：茶具、文具、節慶相關小物。
- (5)許多商品會標註使用了哪個地區的傳統工藝，讓使用者「用的同時認識工藝背景」。

4、品牌理念

- (1)以「日本工藝再生計畫」為核心，希望讓傳統工藝在現代生活

中延續。

(2)與各地職人合作，開發符合現代人需求的商品。

(3)包裝設計講求簡潔與質感，經常以和紙、棉麻等天然材質呈現。

參觀中川政七商店 LUCUA 1100 (ルクア イーレ) 店鋪特色，展售融合傳統工藝與現代質感的生活雜貨，包括布巾、包袋、帽子等，兼具質感與實用性，主要可以歸納為「品牌故事 × 傳統工藝 × 現代生活感」為受消費市場青睞原因。



圖1：中川政七商店



圖2：商店選品



圖3：商店選品



圖4：商店選品

參、建議事項

一、立即可行建議

(一) 鼓勵沉浸式展演 IP 內容，協助建立商業化營運

從日本動漫、蜷川實花攝影展及 teamLab Planets 的案例可以知道，好的 IP 可以提升整體品牌價值及產值，因此如何打造出具原創性且有市場辨識度的 IP 就極為重要。以 teamLab Planets 為例，透過光影等應用，讓原本晚上不能參觀植物園變成可能，而有新的參觀體驗。

本部持續投入資源支持產業進行 IP 開發，並透過國發基金「文化內容投資計畫」與多種計畫的資源與資金支援、人才串聯、內容開發等方式，創造臺灣 IP 被孵化、轉譯與打入國際市場的機會。未來應策略性針對具發展潛力之 IP 加大資源投入，以多角經營模式，透過授權 IP、文化科技應用，讓大眾市場獲得不同以往看展的文化體驗，更可提升國內 IP 產業價值。

以圖像 IP 角色為例，目前就在推動文化黑潮圖像 IP 角色發展，鼓勵圖像角色深化說故事能量、發展角色及世界觀設定，產出全新圖像角色應用指南 (Guidebook) 或風格指南 (Style Guide)，展現圖像角色之故事力及多元授權可能性。另外，本部也輔導業者研發我國自主化的多人走動式 VR 系統，並以臺灣文化原生內容為基底之 VR 作品做為示範案例，進行實證及落地，期能建置具有商業化營運模式的技術服務產品，進一步輸出海外。

(二) 建置基礎空間結合科技運用，提升各展演體驗之互動性

過去博物館展示內容往往都是靜態，參觀的觀展感受來說比較單調、沈悶，但是隨著新的科技問世，近來博物館多有導入科技觀展應用，以加強觀展體驗之活潑性。本部可建立文化場域科技創新應用與服務模式，並利用文創園區作為平台，例如：在文創園區建置小型多功能之文化科技展演場域(投影、LED 螢幕、AVMR 設備等)，透過徵案導入新的文化科技展演在文創園區展出(例如多人走動式 VR 內容)，提供數位學習及強化高齡族群的社交關係(例如高齡科技文化體驗、樂齡文化內容創作)，鼓勵文化科技內容業者透過文創園區搭建之平台發表作品，也提供遊客新的展演體驗。

(三) 花蓮文創園區繪本故事館之規劃參考

在參觀了童書之森繪本館後，對於花蓮文創園區目前正已發包施工的繪本故事館未來營運的方式，有值得學習模仿及借鏡之處。安藤忠雄先生捐贈繪本館，主要目的希望給予國家幼苗藉由繪本力量而擁有對於生活的活力與未來目標；繪本故事館能提供服務，現有空間設計閱讀小屋，即是讓讀者在館內有個人閱讀空間，在書本內外獲得安定的魔法力量。另外，在識別系統整體設計上，包含人員工作服、主視覺風格、空間語彙、書袋與相關文具等，以及繪本之森提供書袋讓讀者借閱到戶外閱讀，都可作為規劃花創繪本故事館之參考，可以思考專屬書袋到花創園區草地好好享受一本書時光。

二、中長期建議

(一) 研議規劃新型態展演空間

鑑於新型態文創產業多元發展性，在新設場館展演空間規劃上，應屏除固定運用功能規劃思維，於規劃設計前徵詢多方產業意見，在考量產業發快速發展趨勢變化下，打造可彈性運用之空間，以因應產業發展需要提供國內相關領域展演使用及民眾體驗的場域。

本次在大阪世博所參訪運用投影、LED 螢幕等科技技術策展較佳之國家館(如法國、澳洲或臺灣等)，其在於展示空間上均使用較大尺度的空間(不論是高度或寬度)，可知在未來近幾年內，科技藝術策展趨勢為因應投影、顯示之技術的突破、以大尺度空間上的展現為主。本部過去諮詢專家表示，目前國內較為缺乏連續且挑高之展場空間，以至於許多國外著名之展覽難以引進國內，又或者引入後所能提供的空間無法達成原展覽作品的體驗感受，爰建議可持續規劃未來國內科技藝文展演的中心，並納入未來展演之大尺度、連續挑高之展演空間需求。

另外，本部尚有華山、嘉義、花蓮及臺南等四處文創園區，分別作為帶動在地藝文發展及培育之基地，過去多為製酒工廠，有原為倉庫、廠房使用之建築，雖屬歷史建物，但其內部空間尺度若能進行適當規劃，亦能達到作為文化科技展演之培育場所，讓國內各地所孵育的文化內容，在經過適當的

結合文化科技應用後，能在文創園區內進行第一步的商業營運，以逐步提升國內藝文內容結合科技應用之技術。

(二) 研議文化資產空間活化再利用多樣性方案

參訪大阪農林會館時，可見其提供各樣類型不同業態業者進駐，編織、服裝設計、髮型設計，甚至是不動產業者均能進駐，該會館坐落於商業地段，交通方便。本部所管文創園區亦多在火車站周圍，文資場域雖具特色，惟從經營面而言，國內業者對於營運文資空間，擔心需投入大量資金、回收不易，成功案例並不多見。現多由公部門負責文資建物維護，引進業者租賃運用空間，建議可思考開放性徵案，歡迎有好想法與園區共好的業者進駐運用場域空間，主辦機關除持續給予空間優惠，鼓勵年輕藝文工作者進駐，策辦吸睛的專屬年度活動，提供遊客非來不可的理由，並適度引入特色餐點（例如藤田美術館的小丸子），即能成為遊客流連忘返的必訪景點。

本部營運之文創園區或空總臺灣當代文化實驗場，因原本是作為工廠廠房或是軍事基地使用，其空間功能上原本即非設計作為讓民眾能舒適參訪流連的場域，建議後續可調整園區內之動線及景觀。其中，發展較早的華山文創園區，在這15年來已逐步調整整體景觀及動線，讓參訪民眾得以較舒適的參觀，而其餘的3處文創園區及空總園區，持續配合整體園區發展，調整園區戶外參觀動線，例如規劃以植栽、樹木引導園區建物間之動線，讓民眾進入園區後能有意願持續參觀各建物內之展覽；或善用現有建物間所包圍之空間庭院(courtyard)，讓民眾易於在園區內找到能休憩場所，友善民眾進行文化體驗。